



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

TAMAN VOKASI:

PENDIDIKAN TENAGA KERJA DENGAN KONSEP DAMPAK LINGKUNGAN

POPPY REZA HAMANDA
3213100031

DOSEN PEMBIMBING:
IR. MUHAMMAD FAQIH, M.S.A., Ph.D.

PROGRAM SARJANA
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2017



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

TAMAN VOKASI:

PENDIDIKAN TENAGA KERJA DENGAN KONSEP DAMPAK LINGKUNGAN

POPPY REZA HAMANDA
3213100031

DOSEN PEMBIMBING:
IR. MUHAMMAD FAQIH, M.S.A., Ph.D.

PROGRAM SARJANA
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2017



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

VOCATIONAL PARK:
LABOR EDUCATION WITH THE CONCEPT ENVIRONMENTAL IMPACT

POPPY REZA HAMANDA
3213100031

TUTOR:
IR. MUHAMMAD FAQIH, M.S.A., Ph.D.

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2017

LEMBAR PENGESAHAN

**TAMAN VOKASI
PENDIDIKAN TENAGA KERJA DENGAN KONSEP
DAMPAK LINGKUNGAN**



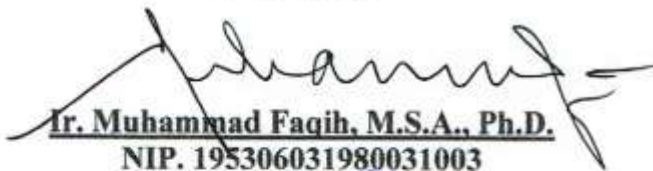
Disusun oleh :

POPPY REZA HAMANDA
NRP : 3213100031

**Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Departemen Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 14 Juni 2017
Nilai : B**

Mengetahui

Pembimbing


Ir. Muhammad Faqih, M.S.A., Ph.D.
NIP. 195306031980031003

Kaprodi Sarjana


Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004


Kepala Departemen Arsitektur FTSP ITS

Ir. I Gusti Ngurah Antarvama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Poppy Reza Hamanda

N R P : 3213100031

Judul Tugas Akhir : Taman Vokasi: Pendidikan Tenaga Kerja dengan Konsep Dampak Lingkungan

Periode : Semester Genap Tahun 2016 / 2017

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FTSP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 14 Juni 2017

Yang membuat pernyataan



Poppy Reza Hamanda

NRP. 3213100031

ABSTRAK

TAMAN VOKASI

Pendidikan Tenaga Kerja dengan Konsep Dampak Lingkungan

Oleh

Poppy Reza Hamanda

NRP : 3213100031

Indonesia di tahun 2016 telah memasuki area MEA (Masyarakat Ekonomi Asean) yang berpengaruh pada persaingan tenaga kerja. Namun, disisi lain masyarakat Indonesia sebagian besar belum siap untuk menghadapi MEA dikarenakan banyaknya penduduk Indonesia, tidak memiliki pekerjaan terutama di usia produktif yang dikarenakan kurang adanya keterampilan dalam diri, budaya pilih-pilih pekerjaan, dan lain sebagainya yang mengakibatkan kurang adanya percaya diri.

Menurut Badan Pusat Statistik Kota Surabaya, menyebutkan bahwa masih banyaknya tingkat pengangguran yang menyebabkan berbagai dampak negatif, seperti kriminalitas, kejahatan, dan pergaulan bebas yang sebagian besar dilakukan oleh remaja hingga dewasa.

Oleh karena itu, penulis mendukung adanya usaha dari pemerintah, yaitu dengan adanya pusat pelatihan kerja di kota Surabaya dan adanya daya dukung untuk mengurangi tekanan yang dimiliki oleh seorang penganggur, melalui segi arsitektural yaitu dengan menggunakan dukungan taman yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang. Arsitektur berwawasan perilaku dengan pendekatan psikologis dan konsep dampak lingkungan, diharapkan dapat membantu untuk mengurangi bahkan menyelesaikan masalah yang ada dengan menggunakan metode penyelesaian masalah lingkungan yang menganalisis berbagai aspek yang mengacu pada masalah tersebut.

Kata Kunci: Dampak Lingkungan, Pengangguran, Psikologis, Taman, Usia Produktif

ABSTRACT

VOCATIONAL PARK

Labor Education with The Concept Environmental Impact

By

Poppy Reza Hamanda

NRP : 3213100031

Indonesia in 2016 has entered the area of MEA (Economic Community of Asean) which affect the competition of labor. However, on the other hand, most Indonesians are not ready to face the MEA due to the large population of Indonesia, not having a job especially in the productive age due to lack of skills in the self, choosing a job culture, and so on that results in lack of confidence.

According to the Central Bureau of Statistics of Surabaya, there are still many unemployment rates that cause negative impacts, such as crime, crime, and promiscuity, mostly by adolescents.

Therefore, the authors support the existence of business from the government, that is with the job training center in the city of Surabaya and the carrying capacity to reduce the pressure possessed by an unemployed, in terms of architecture that is by using park support that can affect a person psychologically. A behavior-oriented architecture with a psychological approach and the concept of environmental impact, is expected to help to reduce even solve existing problems by using environmental problem solving methods that analyze the various aspects that address the issue.

Keywords: Environmental Impact, Unemployment, Psychological, Garden, Productive Age.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK _____	i
ABSTRACT _____	ii
DAFTAR ISI _____	iii
DAFTAR GAMBAR _____	iv
DAFTAR TABEL _____	v
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang _____	1
I.2 Isu dan Konteks Desain _____	2
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain _____	7
BAB II PROGRAM DESAIN	
II.1 Rekapitulasi Program Ruang _____	9
II.2 Deskripsi Tapak _____	15
BAB III PENDEKATAN DAN METODA DESAIN	
III.1 Pendekatan Desain _____	17
III.2 Metoda Desain _____	18
BAB IV KONSEP DESAIN	
IV.1 Eksplorasi Formal _____	23
IV.2 Eksplorasi Teknis _____	24
BAB V DESAIN	
V.1 Eksplorasi Formal _____	27
V.2 Eksplorasi Teknis _____	32
BAB VI KESIMPULAN _____	37
DAFTAR PUSTAKA _____	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Lokasi Tapak _____	15
Gambar II.2	Peruntukan Lahan _____	15
Gambar III.1	Manfaat Ekologis dan Estetis pada Taman _____	17
Gambar III.2	Posisi Arsitektur dalam Lingkungan _____	18
Gambar III.3	Tahap Penyelesaian Masalah _____	19
Gambar III.4	Metode Donna P. Duerk _____	19
Gambar V.1	Siteplan _____	27
Gambar V.2	Layout _____	27
Gambar V.3	Tampak Selatan _____	28
Gambar V.4	Tampak Utara _____	28
Gambar V.5	Tampak Timur _____	29
Gambar V.6	Tampak Barat _____	29
Gambar V.7	Perspektif _____	30
Gambar V.8	Denah Jurusan Desain Lt. 1 _____	31
Gambar V.9	Denah Jurusan Desain Lt. 2 _____	32
Gambar V.10	Denah Jurusan Fisik Lt. 1 _____	33
Gambar V.11	Denah Jurusan Fisik Lt. 2 _____	34
Gambar V.12	Potongan Jurusan Desain _____	36
Gambar V.13	Potongan Jurusan Fisik _____	36
Gambar V.14	Potongan Informasi, Administrasi, dan Ruang Instruktur _____	36

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Kebutuhan dan Program Ruang _____	9
Tabel II.2	Rekapitulasi Kebutuhan dan Program Ruang _____	14

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pengangguran atau tuna karya adalah istilah bagi orang yang tidak bekerja sama sekali, sedang mencari kerja, bekerja kurang dari dua hari selama seminggu atau seseorang yang sedang berusaha mendapatkan pekerjaan yang layak. Pengangguran juga dapat diartikan sebagai seseorang yang telah mencapai usia tertentu yang tidak memiliki pekerjaan dan sedang mencari pekerjaan agar memperoleh upah atau keuntungan.

Sebab dari adanya pengangguran sendiri dikarenakan adanya kemiskinan, dimana kemiskinan merupakan hal yang kompleks dan saling berkaitan yang menyangkut berbagai macam aspek, seperti hak untuk terpenuhinya pangan, kesehatan, pendidikan, dan lain sebagainya. Tidak dipungkiri bahwa untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut, seseorang membutuhkan uang. Namun untuk mendapatkan uang, seseorang membutuhkan suatu pekerjaan yang pada akhirnya mendapatkan hasil ganti dari jerih payah yang telah dilakukan untuk dapat memenuhi hak dan

kebutuhan yang ada. Namun di sisi lain, terdapat permasalahan yakni orang tersebut tidak memiliki pekerjaan, maka orang tersebut akan memenuhi kebutuhannya dengan menghalalkan segala cara untuk mendapatkan uang, yang kemudian muncul adanya kriminalitas seperti jambret, begal, pembunuhan, dan lain sebagainya.

Selain kemiskinan, terdapat masalah baru pada tahun 2016, yaitu MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) atau AEC (ASEAN Economic Community). Dimana MEA sendiri memberikan berbagai pertanyaan, terutama bagaimana mekanisme pelaksanaan pasar bebas, langkah antisipasi pemerintah, dan implikasinya bagi banyak sektor di Indonesia yang salah satunya adalah persoalan ketenagakerjaan. Hingga saat ini, regulasi arus tenaga kerja secara bebas masuk ke Indonesia. Dengan adanya regulasi tersebut, semakin menjadikan bertambahnya masyarakat penganggur yang ada dikarenakan perusahaan memilih tenaga kerja yang terlatih dan memiliki kepribadian yang baik, seperti

keterbelakangan mental dan psikologis seseorang.

Agar pengangguran dan kemiskinan di Indonesia dapat menurun, diperlukan dukungan dan kerjasama dari pihak masyarakat dan keseriusan pemerintah dalam menangani masalah ini. Karena jika tidak segera ditangani, maka kriminalitas akan semakin meningkat dan kesejahteraan masyarakat akan semakin menurun.

Melihat dampak yang diakibatkan dari adanya pengangguran dan kemiskinan yang mempengaruhi kondisi ekonomi negara dan juga kesejahteraan masyarakat, pada kondisi ini mengharuskan Indonesia untuk mencari terobosan dan pemecahan agar tenaga kerja sebagai aset bangsa tidak menjadi beban di kemudian hari bagi pembangunan. Kondisi ini mengharuskan kita mencari suatu pemecahan yang tidak lagi bersifat normatif tetapi ke arah terobosan agar tenaga kerja sebagai aset bangsa tidak justru menjadi beban di kemudian hari bagi pembangunan.

Untuk dapat mengatasi adanya persoalan kesempatan kerja yang terbatas, dibutuhkan adanya fasilitas yang dapat menyeimbangkan antara kebutuhan tenaga kerja pada setiap lowongan pekerjaan yang ada, dengan

kualitas tenaga kerja sesuai dengan standar ketenagakerjaan yang dibutuhkan suatu perusahaan. Dengan cara tersebut dapat mengurangi tingkat pengangguran yang ada di Indonesia.

I.2 Isu dan Konteks Desain

Sikap dan kepribadian seorang penganggur terbentuk, seperti waspada (hati-hati), mudah cemas, mudah puas, mudah setuju, emosi negatif, keramahan, kepedulian akan lingkungan sekitar dan pasrah. Lebih detail lagi, bahwa laki-laki yang berstatus pengangguran akan memiliki kecenderungan mudah setuju dan jadi penurut. Sedangkan pada wanita akan menjadi sifat yang menentang dan sensitif mengenai apapun yang dinilainya tidak sepihak dengannya.

Kurangnya rasa percaya diri pada remaja disebabkan oleh faktor-faktor psikologik dan sosiologik. Faktor psikologik berkaitan dengan masa perkembangan remaja yang sedang mengalami banyak perubahan, baik secara fisik, psikis, dan sosial. Masa ini disebut sebagai masa krisis identitas, sehingga remaja merasa ragu-ragu dan canggung terhadap peran yang disandangnya. Keadaan ini diperberat oleh adanya pandangan orang tua atau

orang dewasa lain bahwa remaja belum mampu mengatasi masalahnya sendiri, sehingga hal ini akan meperlemah rasa percaya diri.

Upaya untuk dapat meningkatkan kepercayaan diri remaja didasarkan pada asumsi bahwa kepercayaan diri tidaklah datang begitu saja, namun hal tersebut perlu dipelajari dan dibentuk dengan cara dilatih dan diberikan suasana yang aman, sehingga individu tidak takut berbuat kesalahan. Selain itu, dibutuhkan adanya pihak lain yang dapat dipercayai remaja untuk mendorong keberaniannya dalam mengambil keputusan atau untuk dapat dijadikan pihak yang dianggapnya mampu memperkuat keputusannya itu. Dengan kata lain, individu terutama remaja memerlukan semacam bantuan dalam menghadapi suasana yang tidak menentu itu.

Dapat didefinisikan bahwa remaja menganggur sebagai keadaan lontang-lantung, tidak produktif atau menghasilkan uang meskipun memiliki kegiatan, gagal mendapatkan pekerjaan, tidak memiliki pekerjaan tetap, mempunyai penghasilan namun masih bergantung pada orang tua secara finansial, penghasilannya tidak menentu. Dapat disimpulkan dari pengertian tersebut bahwa istilah menganggur tidak mencerminkan

kondisi yang sama untuk setiap individu, namun demikian dapat disimpulkan bahwa menganggur adalah keadaan tidak mempunyai pekerjaan tetap dengan penghasilan yang mantap, yang memungkinkan untuk mandiri secara finansial.

Para penganggur ini, terutama bagi para remaja penganggur memiliki masalah antara lain, merasa bosan dikarenakan tidak memiliki kegiatan atau aktivitas, kesulitan mendapatkan pekerjaan yang sesuai karena tidak sesuai dengan bakat dan kreativitas yang ia miliki, kurang informasi mengenai lowongan pekerjaan, resah mengenai masa depan dikarenakan tidak memiliki penghasilan sendiri, tidak tahu harus melakukan apa, menggunakan waktu secara tidak efektif dikarenakan bosan sehingga individu tersebut lebih melakukan aktivitas yang hanya menyenangkan diri sendiri tanpa mendapatkan manfaat dari yang dilakukannya (bermain), masalah kepribadian seperti rendah diri saat bergaul dalam masyarakat karena merasa tidak dapat melakukan apa-apa, malu merasa tidak dianggap berpotensi karena menganggur dan tidak dapat menonjolkan kelebihan yang ia punya, merasa dimanfaatkan tenaganya tanpa imbalan, dan merasa tidak diperhatikan

oleh orang tua karena orang tua lebih memperhatikan saudaranya yang masih bersekolah.

Untuk mengatasi persoalan pengangguran ini, para tuna karya menginginkan bantuan berupa informasi tentang lowongan pekerjaan yang sesuai dengan pendidikan, pengarahan dan bimbingan dari orang yang berpengalaman dalam bidang usaha tertentu, bimbingan berwiraswasta, bimbingan memahami dan mengembangkan potensi yang dimiliki, bimbingan keterampilan khusus. Para remaja juga setuju bahwa usaha melalui kelompok dukungan sosial memungkinkan untuk dilakukan.

Sedangkan pada sisi proses pembelajaran yang selama ini digunakan, hanya menekankan pada pemikiran reproduktif, hafalan, dan mencari suatu jawaban yang benar dari soal-soal yang diberikan, sudah saatnya untuk ditinggalkan. Kini beralih ke proses-proses pemikiran yang tinggi termasuk berpikir kreatif, inovatif, dan produktif sangat dibutuhkan untuk menghadapi berbagai perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sudah saatnya proses pembelajaran yang menghambat kreativitas siswa dihilangkan, yaitu dengan cara memberi kebebasan kepada siswa

dalam menjalankan proses berpikirnya atau dalam proses belajarnya.

Model pembelajaran kreatif mendasarkan pada teori belajar kognitif, khususnya pada teori belajar Piaget, yaitu perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan semata, melainkan hasil interaksi keduanya. Menurut Piaget, perkembangan kognitif memiliki empat aspek, yaitu (1) kematangan sebagai hasil perkembangan susunan syaraf, (2) pengalaman yaitu hubungan timbal balik antara organisme dengan dunianya, (3) interaksi sosial yaitu pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial, dan (4) ekulibrasi yaitu adanya kemampuan atau sistem mengatur dalam diri organisme agar dia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

Menurut Piaget, pengkonseptualisasian pertumbuhan kognitif/perkembangan intelektual pada remaja hingga dewasa memasuki periode operasi formal (11 tahun hingga dewasa), dimana periode operasi formal merupakan tingkat puncak perkembangan struktur kognitif, anak remaja mampu berpikir logis untuk semua jenis masalah

hipotesis, masalah verbal, dan ia dapat menggunakan penalaran ilmiah dan dapat menerima pandangan orang lain.

Sedangkan menurut Bruner lebih banyak memberikan kebebasan kepada siswa pada bentuk belajar induktif yang menuntut banyak dilakukan pengulangan. Dengan menerapkan model pembelajaran ini kelak diharapkan lahir orang-orang kreatif. Orang yang tingkat kreatifitasnya tinggi umumnya tingkat produktifitasnya pun tinggi, dengan kata lain orang kreatif juga produktif untuk dapat mengaplikasikan model pembelajaran ini. Pengajar sebagai tokoh utama dalam membangun pendidikan kreatif harus memiliki kemampuan dalam memahami konsep kreativitas dan memiliki kemampuan akademik serta teknis dalam proses belajar mengajar.

Banyak kalangan yang belum puas dengan kualitas pendidikan di negara Indonesia. tentunya saat ini tidak jarang mendengarkan ungkapan-ungkapan seperti “pendidikan negara Indonesia belum berkualitas”, “pendidikan di Indonesia telah tertinggal jauh dari negara-negara lain”, “kapan negara akan maju kalau pendidikan negara ini berjalan di tempat”.

Para ahli pendidikan telah sepakat bahwa suatu sistem pendidikan dapat dikatakan berkualitas, apabila proses kegiatan belajar-mengajar berjalan secara menarik dan menantang sehingga peserta didik dapat belajar sebanyak dan sebaik mungkin melalui proses belajar berkelanjutan. Proses pendidikan yang bermutu akan menghasilkan hasil yang bermutu serta relevan dengan perkembangan zaman. Agar terwujud sebuah pendidikan yang bermutu dan efisien, maka perlu disusun dan dilaksanakan program-program pendidikan yang mampu membelajarkan peserta didik secara berkelanjutan, karena dengan mutu pendidikan yang optimal, diharapkan akan menghasilkan keunggulan sumber daya manusia yang dapat menguasai pengetahuan, keterampilan dan keahlian sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang secara pesat.

Saat ini sistem pendidikan belum sepenuhnya dapat mengembangkan dan menghasilkan para lulusannya untuk menjadi individu-individu yang kreatif. Para siswa lebih cenderung disiapkan untuk menjadi seorang tenaga juru yang mengerjakan hal-hal teknis dari pada menjadi seorang yang visioner (pemimpin). Apa yang

dibelajarkan di lembaga pendidikan seringkali kurang memberikan manfaat bagi kehidupan siswa dan kurang selaras dengan perkembangan lingkungan yang terus berubah dengan pesat dan sulit diramalkan. Begitu pula, proses pembelajaran yang dilakukan tampaknya masih lebih menekankan pada pembelajaran yang menuntut siswa untuk menghafalkan fakta-fakta, dari pada pembelajaran “apa yang dapat dilakukan”, yang dapat mengantarkan siswa untuk menjadi dirinya sendiri secara utuh dan orisinal.

Oleh karena itu, fasilitas yang akan dibuat merupakan fasilitas yang menunjang adanya minat, kreatif, dan keproduktifan individu, seperti tempat belajar/ sekolah yang dapat menyediakan berbagai pilihan jurusan dengan siswa yang memilih jurusan apa yang diminati, sehingga tidak memaksakan individu tersebut untuk memasuki jurusan yang tidak ia minati. Sehingga kebebasan dalam memilih jurusan tersebut diharapkan dapat memaksimalkan kreativitas dan keproduktifan individu dalam belajar dan bekerja. Untuk mengurangi adanya tingkat stress pada para tuna karya, maka dibutuhkan elemen untuk dapat mempengaruhi psikologis seseorang dan sebagai fasilitas penunjang agar

para tuna karya tersebut lebih produktif dalam belajar dan bekerja.

Fokus sasaran rancangan ini ditujukan pada para tuna karya di usia produktif (15-45 tahun) dengan tujuan untuk melatih kepribadian dan kemampuan seseorang sesuai bakat/ jurusan yang diminati oleh para tuna karya yang menghasilkan tenaga kerja sesuai standar industri perusahaan dengan lingkungan yang menarik perhatian para tuna karya dengan diberikan adanya fasilitas penunjang yang dapat mempengaruhi kondisi psikologi/ mental yang pada akhirnya berdampak pada sikap kerja seseorang.

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pembentukan dan perilaku individu, karena manusia tidak dapat melepaskan diri secara mutlak dari pengaruh lingkungan karena lingkungan senantiasa tersedia di sekitarnya. Lingkungan sendiri membentuk makhluk sosial, karena manusia merupakan salah satu makhluk yang membutuhkan orang lain untuk melangsungkan kehidupannya. Jika lingkungan tersebut buruk, maka perilaku dan budaya individu tersebut akan terbentuk sesuai lingkungan yang ia tinggali. Oleh karena itu, tidak cukup jika memahami mengenai Psikologi

individu saja (memahami tentang tata laku dan pengalaman individu), namun lebih dapat memahami mengenai Psikologi Sosial (memahami tentang reaksi individual pada individual lainnya yang selanjutnya diperluas pada lingkungan).

Berbagai standar yang dibutuhkan oleh berbagai perusahaan bagi tenaga kerja, antara lain: **Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)**. SKKNI adalah rumusan kemampuan kerja yang mencakup aspek Pengetahuan (knowledge), Keterampilan dan/atau Keahlian (*skills*) serta Sikap kerja (*attitude*) yang relevan dengan pelaksanaan tugas dan syarat jabatan yang ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Yang digunakan dalam penyusunan SKKNI adalah RMCS, hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2012 tentang Sistem Standardisasi Kompetensi Kerja Nasional dan dipertegas pada Keputusan Direktur Jenderal Pembinaan Pelatihan dan Produktivitas Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor KEP. 217/LATTAS/XII/2012.

Kegunaan SKKNI:

1. Sebagai acuan pendidikan/pelatihan berbasis kompetensi.
2. Sebagai acuan pelaksanaan uji kompetensi (sertifikasi kompetensi).
3. Sebagai acuan untuk menstrukturkan perusahaan
4. Sebagai acuan penyusunan SOP perusahaan

I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

I.3.1 Permasalahan Desain

1. Kurangnya ketertarikan dan perhatian para tuna wisma dan tuna karya untuk dapat mengikuti pelatihan dan kegiatan tersebut, karena masih memiliki merasa tidak layak untuk dapat mengikuti kegiatan tersebut.
2. Belum adanya sarana pendidikan pelatihan vokasi yang menjadi satu tempat dengan area fasilitas umum.

I.3.2 Tujuan Desain

Menciptakan sebuah fasilitas umum yang dapat menjadi tempat interaksi dan rekreasi masyarakat dengan didukung adanya fasilitas dan aktivitas pendidikan guna meningkatkan produktifitas dan kreatifitas masyarakat.

I.3.3 Kriteria Desain

1. Desain dapat mewadahi aktivitas interaksi dan rekreasi warga, serta menarik perhatian warga sekitar, terutama tuna karya.
2. Desain dapat menyatukan antara fasilitas umum dengan sarana pendidikan.
3. Desain dapat mencerminkan karakter kehidupan dan perilaku para remaja tuna karya dengan dampak lingkungan yang akan dibuat.
4. Desain dapat memberikan penanganan terhadap permasalahan dampak pengangguran yang semakin meningkat.
5. Desain sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mencerminkan karakteristik tapak.

BAB II

PROGRAM DESAIN

Taman vokasi terdiri dari taman untuk interaksi dan relaksasi warga, serta memiliki dua pembagian jenis vokasi, yaitu jurusan fisik (jurusan bengkel, las, dan periklanan) dan jurusan desain (jurusan desain fesyen, desain interior, dan fotografi). Pemilihan jurusan berdasarkan pada bidang kerja industri kreatif yang akan selalu dibutuhkan oleh konsumen; minat para tuna karya berdasarkan gender (pria dan wanita).

Dalam proses penentuan lokasi ada beberapa faktor yang menjadi landasan, diantaranya faktor kondisi lokasi dan suasana yang mendukung dalam proses penanganan para tuna

karya. Seperti suasana yang nyaman, tenang, dan dekat dengan permukiman masyarakat sehingga mudah dijangkau. Dan lokasi yang terletak di daerah kota-kota besar namun masih memiliki area yang tidak terlalu ramai.

Kota Surabaya merupakan salah satu daerah yang tepat dan memenuhi kriteria yang dibutuhkan terkait dengan isu yang diangkat. Surabaya termasuk kota besar namun masih memiliki daerah yang cukup tenang dan tidak terlalu padat, sehingga kota Surabaya menjadi salah satu lokasi yang tepat.

II.1 Program Ruang

Tabel II.1 Kebutuhan dan Program Ruang

Jenis Ruang	Kapasitas Perabot	Standard (M2)	Jumlah Ruang	Sirkulasi (%)	Luas Ruang (M2)
Ruang Informasi, Administrasi, Instruktur					
Informasi & Administrasi	1 Unit Meja	3	5	20	28,5
	3 Unit Kursi	0,25			
	1 Unit Lemari	1			
Toilet	1 Unit Kloset	0,375	8	20	3,6

Lobby	3 Unit Kursi	0,5	1	30	100
Informasi & Administrasi	1 Unit Meja	3	5	20	28,5
	3 Unit Kursi	0,25			
	1 Unit Lemari	1			
Total Ruang					160,6
Jurusan Desain Fesyen					
Galeri Dan Pameran	18 Unit Patung	0,1	1	40	5,32
	2 Unit Lemari	1			
Informasi	1 Unit Meja	3	2	20	9
	3 Unit Kursi	0,25			
Self Service	1 Unit Kursi	0,25	2	20	1,68
	1 Unit Meja Komputer	0,45			
Toilet	1 Unit Kloset	0,375	8	20	3,6
Ruang Praktek	5 Unit Mesin Jahit	0,4	1	25	100
	5 Unit Mesin Press	0,56			
	5 Unit Meja Besi	0,36			
	20 Unit Kursi	0,25			
	5 Unit Patung	0,1			
	5 Unit Meja Gambar	1			
Total Ruang					119,6
Jurusan Desain Interior					
Self Service	1 Unit Kursi	0,25	2	20	1,68
	1 Unit Meja Komputer	0,45			
Toilet	1 Unit Kloset	0,375	8	20	3,6
Informasi	1 Unit Meja	3	2	20	9
	3 Unit Kursi	0,25			
Galeri Dan Pameran	15 Unit Scaffolding	0,1	1	40	4,9
	2 Unit Lemari	1			
Ruang Praktek	15 Unit Meja	0,45	1	25	100

	Komputer				
	2 Unit Lemari	1			
	5 Unit Meja Gambar	1			
	20 Unit Kursi	0,25			
Total Ruang					119,18
Jurusan Fotografi					
<i>Self Service</i>	1 Unit Kursi	0,25	2	20	1,68
	1 Unit Meja Komputer	0,45			
Toilet	1 Unit Kloset	0,375	8	20	3,6
Informasi	1 Unit Meja	3	2	20	9
	3 Unit Kursi	0,25			
Galeri Dan Pameran	15 Unit <i>Scaffolding</i>	0,1	1	40	4,9
	2 Unit Lemari	1			
Ruang Praktek	3 Unit Tripod	0,02	3	30	100
	3 Unit <i>Lighting</i>	0,25			
	1 Unit Lemari	1			
	1 Unit Meja	1,5			
	2 Unit Kursi	0,25			
	1 Unit Loker	0,75			
Ruang Ganti		2,25	9		20,25
Total Ruang					119,18
Jurusan Periklanan					
<i>Self Service</i>	1 Unit Kursi	0,25	2	20	1,68
	1 Unit Meja Komputer	0,45			
Toilet	1 Unit Kloset	0,375	8	20	3,6
Informasi	1 Unit Meja	3	2	20	9
	3 Unit Kursi	0,25			
Ruang Praktek	1 Unit Gerinda	25	1		25
	1 Unit Mesin Las				

	1 Unit Rak Perkakas				
Ruang Finishing	1 Unit Cat Kompresor	10	1		10
	1 Unit Meja				
Ruang Belajar	5 Unit Meja	0,5	1	20	4,5
	5 Unit Kursi	0,25			
Ruang Percetakan	2 Unit Mesin Print (B)	7,5	1		100
	1 Unit Mesin Print (K)				
	1 Unit Mesin Cutting				
	2 Unit Meja Komputer				
	2 Unit Kursi				
Total Ruang					153,78
Jurusan Bengkel					
Self Service	1 Unit Kursi	0,25	2	20	1,68
	1 Unit Meja Komputer	0,45			
Toilet	1 Unit Kloset	0,375	8	20	3,6
Informasi	1 Unit Meja	3	2	20	9
	3 Unit Kursi	0,25			
Ruang Praktek	1 Unit Cat Kompresor	100	1		100
	1 Unit Mesin Las				
	1 Unit Rak Perkakas				
Ruang Belajar	5 Unit Meja	0,5	1	20	4,5
	5 Unit Kursi	0,25			
Total Ruang					118,78
Jurusan Las					

Self Service	1 Unit Kursi	0,25	2	20	1,68
	1 Unit Meja Komputer	0,45			
Toilet	1 Unit Kloset	0,375	8	20	3,6
Informasi	1 Unit Meja	3	2	20	9
	3 Unit Kursi	0,25			
Ruang Praktek	1 Unit Cat Kompresor	100	1		100
	1 Unit Mesin Las				
	1 Unit Rak Perkakas				
Ruang Belajar	5 Unit Meja	0,5	1	20	4,5
	5 Unit Kursi	0,25			
Total Ruang					118,78
Servis					
Toilet Umum	1 Unit Kloset	0,375	40	20	18
Musholla	Ruang Me	2,25	1		2,25
	Gudang	2,25	1		2,25
	Tempat Wudhu	5	2		10
	Ruang Sholat	15	1		15
Kantin	30 Unit Meja Makan	0,55	1		380
	60 Unit Kursi Makan	0,25			
	1 Unit Kompor	4			
	1 Unit Lemari	4			
	2 Unit Meja Kasir	0,45			
	2 Unit Kursi Kasir	0,25			
	2 Unit Tempat Cuci	1			
Amfiteater	3 Unit Kursi Beton	965	1		965
	1 Unit Panggung				
Pos Keamanan	1 Unit Meja	0,45	2	10	2

	2 Unit Kursi	0,25			
Total Ruang					1396,75
Ruang Terbuka					
Area Bermain Anak			1		325
Area Olahraga			1		300
<i>Jogging Track</i>			1		1750
Area Lansia			1		175
Taman Bunga			1		2500
Kolam Ikan			2		400
Sirkulasi			1		2500
Parkiran			1		700
Taman Hijau			1		3550
Total Ruang					12.200

Tabel II.2 Rekapitulasi Kebutuhan dan Program Ruang

Rekapitulasi Ruang	
Ruang Informasi, Administrasi, Dan Instruktur	160,6 m ²
Jurusan Desain Fesyen	119,6 m ²
Jurusan Desain Interior	119,18 m ²
Jurusan Fotografi	119,18 m ²
Jurusan Periklanan	153,78 m ²
Jurusan Bengkel	118,78 m ²
Jurusan Las	118,78 m ²
Servis	1396,75 m ²
Ruang Terbuka	12.200 m ²
Total Ruang	14.507,15 m²

II.2 Deskripsi Tapak

Lokasi yang diambil terletak di Jalan Dukuh Menanggal III, Kecamatan Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Penentuan lokasi berdasarkan pada berbagai faktor kondisi lahan dan suasana yang mendukung terbangunnya rencana perancangan, diantaranya adalah dekatnya lokasi lahan dengan permukiman, jauh dari tempat-tempat yang menuntut akan adanya aktivitas yang tinggi di Surabaya, dan merupakan tempat yang tidak terlalu ramai dalam hal lalu lintas dengan peruntukan yang sama dengan fungsi objek, yakni sebagai fasilitas umum. Hal ini merupakan salah satu faktor *site selection* yang disesuaikan dengan isu perancangan yang di angkat.

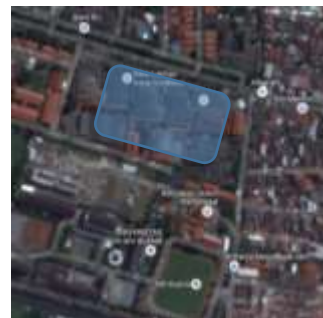
Pemilihan lokasi ini bertujuan agar mudah dijangkau oleh warga sekitar terutama bagi para tuna karya yang ingin mengembangkan kemampuan yang terdapat dalam

dirinya dengan didukung adanya peruntukan lahan sebagai fasilitas umum (pendidikan) dengan kegiatan yang sebelumnya sudah ada dalam lokasi tersebut yaitu sebagai tempat pendidikan (balai pelatihan kerja), sehingga semakin mudahnya masyarakat untuk dapat megakses lahan tersebut.

Saat ini lokasi tersebut digunakan sebagai Balai Pelatihan Kerja, karena adanya fungsi yang sama antara lahan yang saat ini digunakan dengan permasalahan yang ada, maka lahan tersebut menjadi potensi bagi lahan, maupun bagi masyarakat sekitar dan para tuna wisma dengan mudah dapat mengakses lokasi tersebut. Peruntukan pada area lahan digunakan sebagai fasilitas umum, terutama sebagai fasilitas/ pelayanan pendidikan.



Gambar II 2 Peruntukan Lahan



Gambar II 1 Lokasi Tapak

II.3 Potensi dan Kekurangan Lahan

- Potensi Lahan

Lahan dengan potensi yang cukup tinggi, baik secara ekonomi, sosial dan cocok untuk dijadikan area pendidikan. Karena Lahan memiliki suasana yang tenang dan cukup jauh dari keramaian kota, dan dekat dengan area permukiman dan perkampungan. Hal ini memberi potensi untuk dapat dikembangkan sebagai sebuah fasilitas penyembuhan psikologis dan juga fasilitas pendidikan, dimana suasana dan kondisi sangat mendukung untuk penanganan gangguan psikologis para tuna karya.

- Kekurangan Lahan

Susah untuk diakses dari pusat kota, dikarenakan jika mengakses wilayah tersebut, harus melewati jalan yang tidak terlalu lebar.

II.4 Informasi Lahan

1. Lokasi : Jalan Dukuh Menanggal III/29, Gayungan, Surabaya Selatan, Jawa Timur

2. Luas lahan eksisting: 30.000 m²

-

3. Luas lahan terpakai: 15.000 m²

4. Struktur tanah : Terdiri atas tanah aluvial, hasil endapan sungai (pasir dan lumpur)

5. Topografi : Datar (0-8 %)

6. KLB : 180 % - 210 %

7. KDB : 40% - 60 %

8. Ketinggian LB : 1-3 Lantai

9. GSB :

Sempadan Depan : 2-3 meter

Sempadan Samping: 1-2 meter

Sempadan Belakang: 1-2 meter

10. Tingkat lalu lintas :

- Sepeda, jarang ditemui warga sekitar yang menggunakan sepeda

- Pejalan kaki, ditemui namun hanya untuk jarak yang dekat

- Sepeda motor dan mobil, ditemui pada jam tertentu seperti jam berangkat, istirahat, dan pulang kerja.

BAB III

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

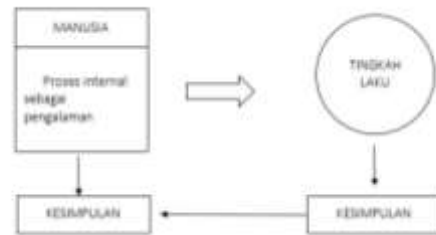
III.1 Pendekatan Desain

III.1.1 Dampak Negatif Penganggur

1. Pengangguran dapat menghilangkan mata pencaharian
2. Pengangguran dapat menghilangkan keterampilan
3. Pengangguran dapat meningkatkan angka kriminalitas
4. Pengangguran dapat menimbulkan ketidakstabilan sosial politik
5. Pengangguran dapat meningkatkan angka kemiskinan

Untuk dapat mengatasi adanya persoalan kesempatan kerja yang terbatas, dampak negatif yang merugikan berbagai pihak yang ada, dan memajukan kualitas masyarakat, dibutuhkan adanya fasilitas yang dapat menyeimbangkan antara kebutuhan tenaga kerja pada setiap lowongan pekerjaan yang ada dengan kualitas tenaga kerja sesuai dengan standar ketenagakerjaan yang dibutuhkan suatu perusahaan.

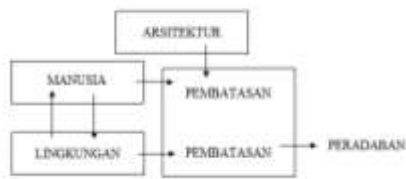
III.1.2 Manfaat Ekologis dan Estetis pada Taman



Gambar III 1 Manfaat Ekologis dan Estetis pada Taman

Manfaat ekologis dan estetis yang terdapat pada tanaman secara tidak langsung telah memberikan dampak positif atas kesehatan psikologis. Berbagai macam penelitian menyatakan bahwa hanya dengan memandang taman, seseorang akan banyak mendapatkan dampak positif untuk kesehatan psikologinya. Dimana berkegiatan menyiram tanaman ataupun hanya sekedar memandang keindahan taman akan membantu menghilangkan lelah dan stress dari padatnya aktivitas yang dialami saat bekerja. Di sisi lain, keberadaan taman juga memiliki berbagai fungsi sosial, baik untuk kegiatan olahraga, istirahat ataupun kegiatan lainnya.

III.1.3 Posisi Arsitektur dalam Lingkungan



Gambar III 2Posisi Arsitektur dalam Lingkungan

Sebagai alat intervensi, arsitektur bertujuan untuk menghilangkan pembatas-pembatas dalam rangka interaksi antara manusia dengan lingkungannya, yakni menurut aspek organik, psikologi, dan sosial. Dampak sivilisasi dan akulturasi yang diberikannya kepada lingkungan pada dasarnya merupakan hasil yang penanganan arsitektural terhadap pembatas-pembatas yang dimaksud.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih terperinci mengenai corak aspek-aspek organik, psikologik, dan sosial, perlu dipahami terlebih dahulu hakekat konseptualnya.

III.1.4 Psikologi Lingkungan

Manusia dan lingkungan merupakan dua faktor yang terus berinteraksi dan terus saling mempengaruhi, perilaku manusia bisa merubah lingkungan misalnya manusia menebang hutan, sebaliknya lingkungan sangat berpengaruh

terhadap bagaimana manusia berperilaku.

1. Lingkungan mengundang dan mendatangkan perilaku. Misalnya, ketika dimasjid kita diharuskan untuk tenang
2. Lingkungan membentuk diri. Perilaku yang dibatasi oleh lingkungan dapat menjadi bagian yang menetap dalam diri yang menentukan arah perkembangan kepribadian di masa yang akan datang
3. Lingkungan mempengaruhi citra diri. Contohnya seorang raja akan menganggap bahwa dirinya sangat berharga dengan “membaca” pesan kemewahan yang ada di istananya, atau juga seorang gembel merasa betapa rendah dirinya jika dia “menginterpretasikan” keadaan rumahnya yang kumuh dan kotor.

III.2 Metoda Desain

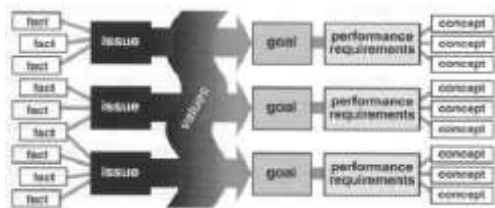
III.2.1 Program Arsitektural

Metode proses desain yang digunakan dalam merancang objek ini adalah metode *Architectural Programming* dari (Duerk, 1993). Metode desain yang digunakan untuk perancangan objek ini berdasarkan pada penyelesaian suatu masalah dan memenuhi kebutuhan untuk kegiatan

pelatihan pada psikologi tuna karya. Hipotesa metode desain yang sesuai dengan isu yang akan diselesaikan dengan desain, seperti berikut:



Gambar III 3 Tahap Penyelesaian Masalah



Gambar III 4Metode Donna P. Duerk

Penggunaan metode Donna P Duerk dipilih sebagai bantuan bagi penulis untuk dapat menjelaskan desain secara terstruktur (jelas) dan dapat meneliti hingga detail yang dibutuhkan oleh seorang pengguna yang menghasilkan konsep.

III.2.2 Transformasi Model Khusus

1. Massa

Massa adalah bagaimana ‘tubuh’ sebuah objek arsitektur dipahami secara keseluruhan. Massa tidak hanya sekedar melihat sosok sebuah obyek arsitektur dan menjadikannya sekedar garis siluet, melainkan massa memberi penunjuk bagaimana bentuk dipersepsikan. Seringkali massa berkaitan erat dengan skala obyek arsitektur. Skala yang besar seringkali justru

lebih sulit dipahami sosoknya bila tidak diimbangi oleh ruang negatif yang memadai. Massa dapat dipahami sebagaimana skala dipersepsikan oleh pengamatnya.

2. Struktur

Bila masa adalah sosok daging dari tubuh arsitektur, maka struktur adalah ‘tulang’ penyusun dari daging tersebut. Struktur dapat diartikan sebagai sesuatu yang mendukung keberadaan masa untuk dapat berdiri di tempatnya. Struktur dapat pula langsung dipergunakan sebagai alat pembentuk ruang. Sebuah tatanan yang sederhana, strukturnya juga cenderung untuk sederhana. Meskipun sebuah tatanan yang rumit tidak selalu diikuti oleh susunann struktur yang rumit pula. Ada kalanya elemen-elemen non-struktural lebih dominan dalam membentuk massa dan ruang. Struktur dpaat secara otomatis membentuk ruang, menyusun irama, memberi arah, dan gerakan pada tatanan ruang, menciptakan unit-unit.

3. Keseluruhan Unit

Sebuah pemahaman yang memudahkan kita untuk melihat keseluruhan ruang dan bentuk arsitektur sebagai sebuah kesatuan

dari bagian-bagian yang lebih kecil, yang kita sebut unit. Unit bisa saja merupakan sebuah modul struktur, namun unit bisa saja merupakan modul ruang, sebuah modul yang lebih abstrak dibanding modul struktur yang dapat diraba. Keseluruhan unit menunjukkan sebuah relasi antara unit dan keseluruhan. Relasi ini menunjukkan mana yang lebih dominan dan yang lebih menentukan antara satu sama lain dalam menyusun tatanan ruang dan bentuk secara keseluruhan.

4. *Additive Subtractive*

Penambahan serta pengurangan adalah dua buah operasi logika yang sangat wajar bagi otak manusia dalam memanipulasi obyek, demikian pula dalam memanipulasi ruang dan bentuk, proses penambahan dan pengurangan merupakan cara-cara termudah untuk mempelajari bagaimana sebuah bentuk akhir tersusun. Penambahan dan pengurangan juga membantu untuk menentukan bagian mana yang telah ada sebelumnya, bagian mana yang telah dibuang dan bagian mana yang masih mungkin untuk dimanipulasi berikutnya.

5. Hierarki

Hierarki menunjukkan urutan. Hierarki menentukan bagaimana ruang dan bentuk disusun, hierarki juga menentukan kualitas ruang yang dibentuk dan atribut-attribut yang berkenaan dengan derajat kepentingannya. Derajat

kepentingan bisa diartikan dari derajat aksesibilitas. Semakin privat ruang, bisa jadi dia makin penting atau justru kebalikannya, semakin banyak ruang digunakan, semakin tinggi pula derajat kepentingannya. Hierarki juga menunjukkan tingkat kesakralan ruang, terutama bila ruang dipergunakan bagi keperluan-keperluan yang bersifat religius.

6. Sirkulasi

Sirkulasi menandakan bagaimana ruang memiliki karakter dinamis dan statis. Sirkulasi merupakan 'urat nadi' bagi aktivitas dalam ruang. Sistem sirkulasi seringkali juga menentukan sistem ruang. Sirkulasi juga sangat menentukan hierarki. Sirkulasi merupakan kontrol bagaimana akses terhadap ruang diperbolehkan atau dilarang.

7. Geometri

Geometri adalah alat sebuah abstraksi bentuk yang paling awal dipergunakan dalam sejarah. Geometri, dalam arti yang luas, adalah sistem dari bentuk. Geometri

dipergunakan sangat luas, mulai dari titik, garis, bidang, dan volume merupakan proses bagaimana abstraksi geometri terjadi. Geometri sebagai sebuah alat melihat dan alat memahami ruang dan bentuk.

8. Pengulangan menjadi unik

Pengulangan adalah suatu cara bagi persepsi untuk memudahkan pemahamannya terhadap sebuah obyek. Bila ada suatu elemen visual atau logika bentuk yang berulang, bentuk secara keseluruhan akan lebih mudah untuk dipahami. Pengulangan terus menerus juga menjadikan sebuah obyek menjadi membosankan dan sulit untuk dipahami, sehingga seringkali pada proses pengulangan tersebut terdapat elemen-elemen yang bersifat unik dan khusus. Kerjasama antara pengulangan dan keunikan yang menjadikan sebuah komposisi bentuk memiliki karakter dan kualitas tersendiri.

9. Simetri dan keseimbangan

Sebuah konsensus akan keindahan alamiah dari sebuah benda. Estetika klasik sangat mengutamakan pada nilai simetri dan keseimbangan, yang merupakan pencerminan dan peniruan dari obyek-obyek di alam. Meskipun perkembangan estetika kontemporer tidak lagi menekankan

pada simetri keseimbangan, dalam desain arsitektur, simetri dan keseimbangan merupakan sebuah alat bagi persepsi untuk memahami kualitas sebuah susunan.

10. Rencana Potongan

Menghubungkan antara denah dengan potongan merupakan sebuah cara untuk mencari kesesuaian kualitas tiga dimensi dari ruang. Denah, potongan dan tampak merupakan abstraksi dua dimensi dari sebuah obyek. Diagram rencana rencana potongan ini merupakan relasi antara abstraksi-abstraksi dua dimensi ini untuk bekerja sama dalam membentuk ruang tiga dimensi. Kualitas relasi ini kemudian menentukan bagaimana keseluruhan komposisi dipahami sebagai sebuah abstraksi tiga dimensi.

11. Pencahayaan Natural

Pencahayaan alami merupakan sebuah cara ruang tiga dimensi untuk dapat diamati oleh indera penglihatan. Pencahayaan alami juga menentukan bagaimana kualitas ruang dan segi kelembapan, kebersihan dan kesehatan. Pencahayaan alami juga erat relasinya dengan sistem ventilasi alami. Pentingnya pencahayaan alami menjadikan aspek ini banyak

menjadi pertimbangan selama proses desain, desain yang baik adalah desain yang dianggap mampu memberi keseimbangan antara pencahayaan alami ini dengan area pembayangan yang dihasilkan oleh massa.

12. Parti

Penyederhanaan persepsi yang menunjukkan keutamaan karakter dari sebuah susunan atau tatanan bentuk. Parti merupakan reduksi terkecil dari informasi-informasi yang beragam tentang bentuk. Parti tidak bisa disederhanakan lagi, karena parti menunjukkan kepada kita bagaimana kerumitan sebuah komposisi dapat kita pahami.

BAB IV

KONSEP DESAIN

IV.1 Eksplorasi Formal

IV.1.1 Konsep dijabarkan dari prinsip

Konsep bentuk bangunan, berdasarkan kebutuhan setiap bangunan yang berbeda-beda seperti kebutuhan aktivitas dengan dukungan ketenangan dan kebisingan lingkungan, sehingga perletakan bangunan diletakkan sesuai dengan kebutuhannya.

Konsep sirkulasi, berdasarkan sikap dan karakter kepribadian remaja di usia produktif yang mengalami tuna karya.

Konsep bentuk lahan, berdasarkan lahan yang sudah ada, namun diolah lagi agar unsur kesatuan dengan lahan asli masih dapat terlihat.

Selain itu, secara garis besar, konsep yang digunakan dalam perancangan taman vokasi ini adalah dengan menggunakan konsep dampak lingkungan yang dapat memulihkan tingkat stres penggunaanya (*Healing Environment*). Faktor lingkungan berperan besar dalam proses penyembuhan manusia, yaitu sebesar 40%, sedangkan faktor medis hanya

10%, faktor genetis 20% dan faktor lain 30%. Faktor lingkungan terdiri dari faktor lingkungan yang bersifat alamiah maupun buatan. Lingkungan buatan (*man-made environment*) dalam ilmu arsitektur meliputi ruangan, bangunan, lingkungan sekitar hingga kota. Terkait dengan peran besarnya dalam proses penyembuhan, maka sudah seharusnya faktor lingkungan mendapat porsi besar dalam desain suatu fasilitas pelayanan kesehatan. Salah satu konsep desain yang menempatkan faktor lingkungan dalam porsi besar adalah konsep Healing Environment.

Prinsip-prinsip penerapan konsep tersebut sebagai berikut (Subekti, 2007):

- Desainnya harus mampu mendukung proses pemulihan baik fisik maupun psikis seseorang.
- Akses ke alam.
- Adanya kegiatan-kegiatan outdoor yang berhubungan langsung dengan alam.
- Desainnya diarahkan pada penciptaan kualitas ruang agar

suasana terasa aman, nyaman, tidak menimbulkan stress.

Elemen Tata Ruang Luar Konsep Healing Environment (HE) Elemen tata ruang luar dari konsep HE yang paling menonjol adalah ruang hijau yang diwujudkan melalui keberadaan healing garden atau taman penyembuh, yaitu taman yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membuat orang merasa lebih baik.

Tujuan dari taman penyembuh adalah membuat orang merasa aman, relaks, nyaman dan semangat. Keberadaan taman ini juga sebagai sarana terapi alam bagi pasien karena taman dapat menghadirkan elemen-elemen alam sehingga memungkinkan manusia untuk berinteraksi langsung dengan alam. Healing Garden dalam Konsep HE membuktikan bahwa arsitektur tidak melulu tentang bangunan fisik tetapi juga memperhatikan kebutuhan dasar manusia untuk mencari arti spiritual dalam lingkungan yang menekan.

Manfaat healing garden pada fasilitas pelayanan kesehatan seperti yang dimuat dalam buku Healing Gardens, antara lain:

- Mengurangi stress pada pengunjung dan staf.

- Mengurangi tingkat depresi pada pengguna apalagi jika dihubungkan dengan aktifitas-aktifitas fisik.
- Menambah kualitas hidup.
- Mengurangi rasa sakit dalam diri pengguna.
- Menambah kepuasan pengguna.
- Menambah ruang gerak bagi pengguna.

Pengaruh Konsep Healing Environment pada manusia, antarlain:

- Membantu mempercepat pemulihan
- Mengurangi perasaan sedih
- Menciptakan dan menambah kenyamanan
- Mengurangi stress/ depresi.

Elemen tata ruang dalam konsep *healing environment*, antatra lain:

1. Pencahayaan
2. Warna
3. Pemandangan
4. Suara
5. Aroma
6. Seni
7. Tekstur

IV.2 Eksplorasi Teknis

IV.2.1 Sistem Struktur

Sistem struktur *homestay* menggunakan kolom 15x15cm dengan bentang 3x4m. Sedangkan villa menggunakan kolom 15x40cm dengan bentang 3x4m. Villa yang merupakan

bangunan panggung terhitung seperti bangunan dua lantai.

Sistem struktur hotel menggunakan kolom 40x40cm dengan

bentang 6-4-6m. Kolom untuk menopang kolam renang memiliki dimensi lebih besar, yaitu 80x80cm.

IV.2.2 Sistem Air Bersih

Sistem air bersih pada *homestay* dan villa menggunakan tandon bawah, sedangkan bangunan hotel menggunakan tandon atas dan dilengkapi pompa tekan.

PDAM → meteran air → tandon bawah → pompa tarik → tandon atas → pompa tekan → *fixtures*

IV.2.3 Sistem Air Kotor

Sistem air kotor dan kotoran menggunakan *septic tank* dan sumur resapan. Untuk bangunan hotel baik air bersih maupun air kotor disalurkan melalui pipa yang ada di dalam *shaft*.

Fixtures → *shaft* → *septic tank* → sumur resapan → saluran reol kota

IV.2.4 Sistem Pembuangan Sampah

Pada bangunan hotel terdapat *trash chute* di dalam *shaft* yang digunakan untuk membuang sampah dari lantai yang lebih tinggi.

IV.2.5 Sistem Pemadam Kebakaran

Sistem pemadam kebakaran dibagi menjadi dua, yaitu di dalam dan di luar bangunan. Bangunan hotel dilengkapi tangga darurat yang berada di sudut bangunan serta dilengkapi hydrant di beberapa titik dan sprinkler yang tersebar di dalam tiap kamar dan ruang yang berpotensi terjadi kebakaran di dalam bangunan.

IV.2.6 Sistem Elektrikal

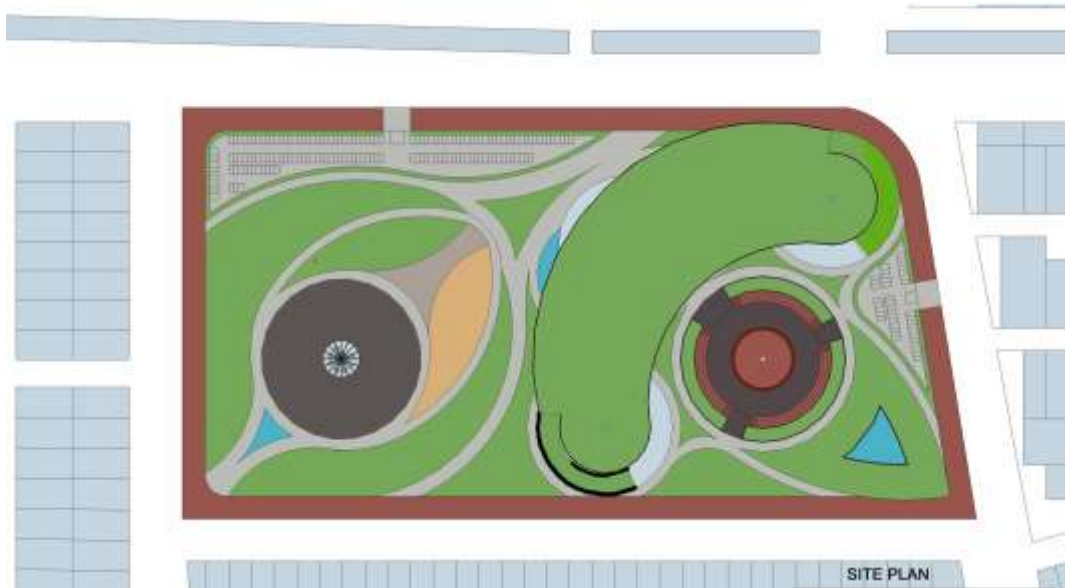
Sistem elektrikal hotel dan villa, yaitu PLN → meteran listrik → trafo → genset → MDP → SDP → MCB

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB V

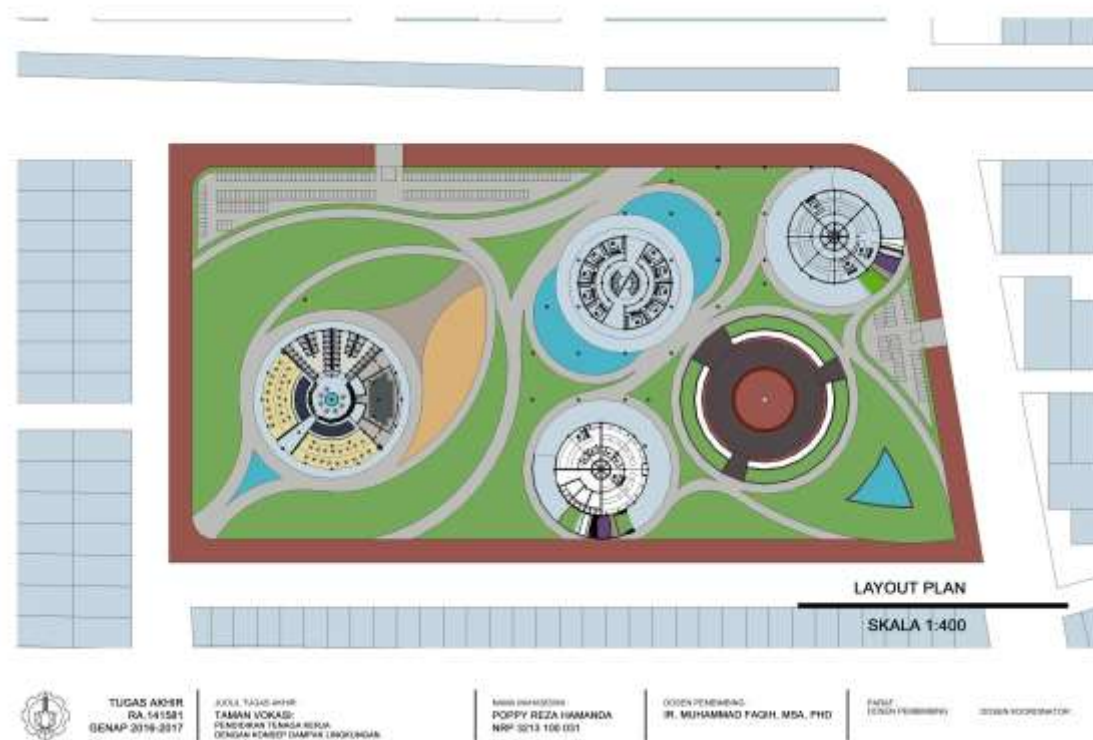
DESAIN

V.1 Eksplorasi Formal



Gambar V 1 Siteplan

- Bentuk antara jurusan fisik dan jurusan desain dipisahkan, dikarenakan adanya kebutuhan aktivitas suara bising dan ketenangan. Perletakan massa tersebut berdasarkan pada area lingkungan dengan aktivitas yang menimbulkan suara bising dan area yang tidak menimbulkan suara bising. Pada penerapan obyek arsitektural dapat dilihat bahwa pada jurusan fisik diletakkan pada lahan pojok antara jalan raya dengan jalan dekat pemukiman warga yang sering dilalui; sedangkan untuk jurusan desain, diletakkan pada area yang tidak terlalu bising, sehingga
- diletakkan pada area pemukiman warga yang jarang dilalui lalang.
- Terletak pada bentuk sirkulasi yang menyerupai sifat dan sikap para tuna karya dan anak muda, dimana mereka lebih cenderung menyukai kebebasan dari pada kedisiplinan. Sehingga pada penerapannya, sirkulasi di arahkan kepada berbagai airah dengan tujuan agar pengguna merasa nyaman, diterima, dan tidak membosankan.



Gambar V 2 Layout

Bentuk bangunan yang mengarah pada bagian tenggara lahan, memiliki maksud agar bangunan dengan lahan memiliki unsur kesatuan dan tidak menghilangkan unsur asli atau ciri khas dari lahan tersebut



Gambar V 4Tampak Utara



Gambar V 3Tampak Selatan



Gambar V 6Tampak Baratc

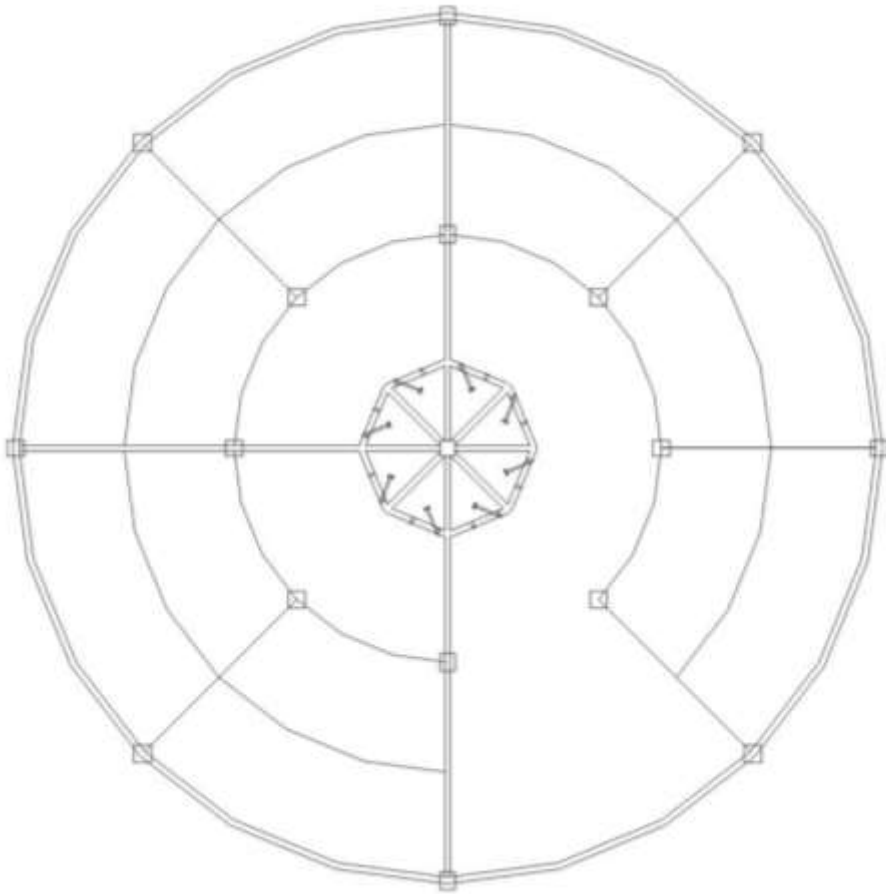


Gambar V 5 Tampak Timur

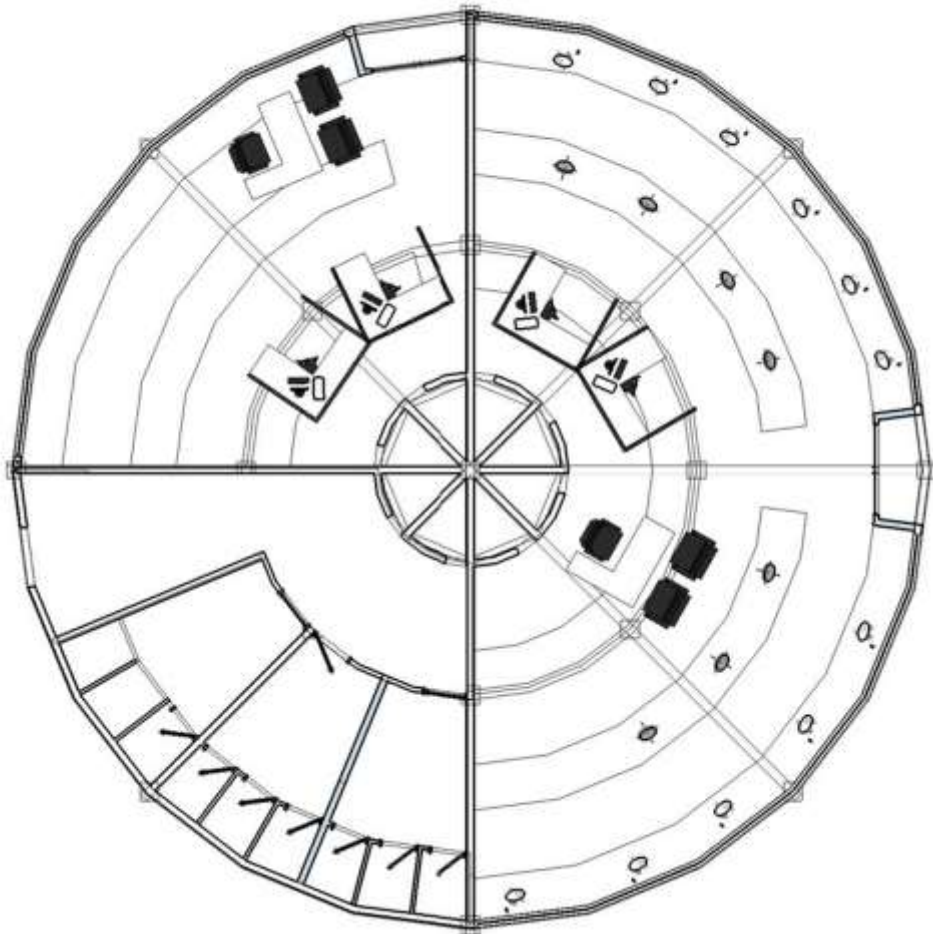


Gambar V 7Perspektif

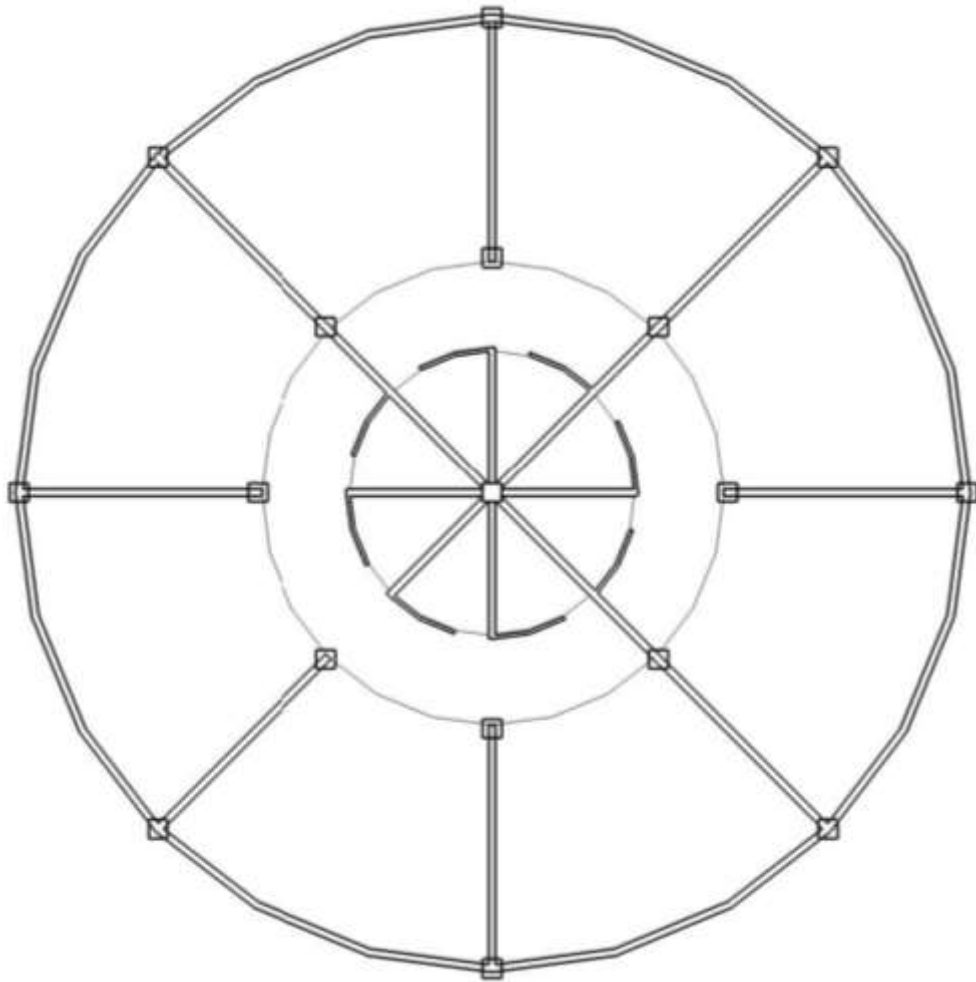
V.2 EKSPLORASI TEKNIS



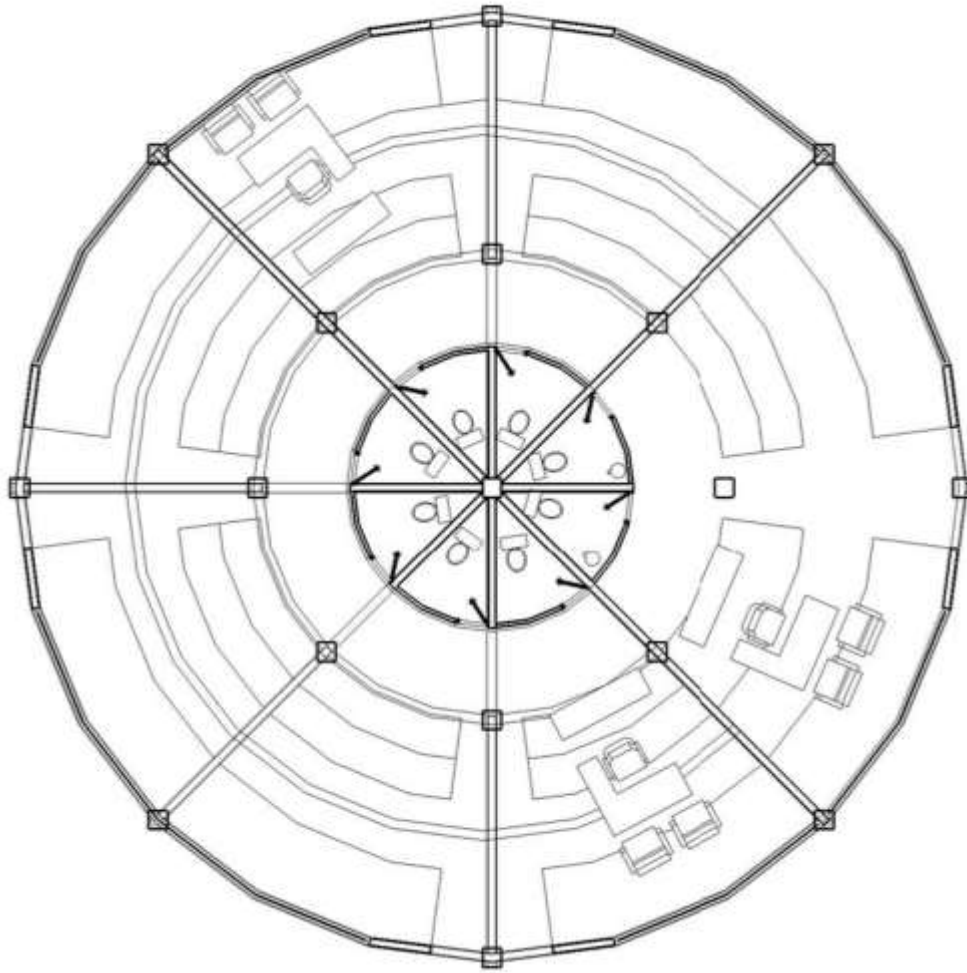
Gambar V 8 Denah Jurusan Desain Lt. 1



Gambar V 9Denah Jurusan Desain Lt. 2



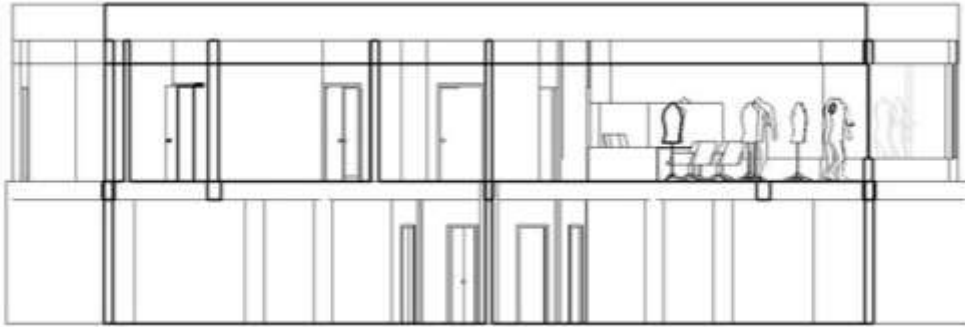
Gambar V 10 Denah Jurusan Fisik Lt. 1



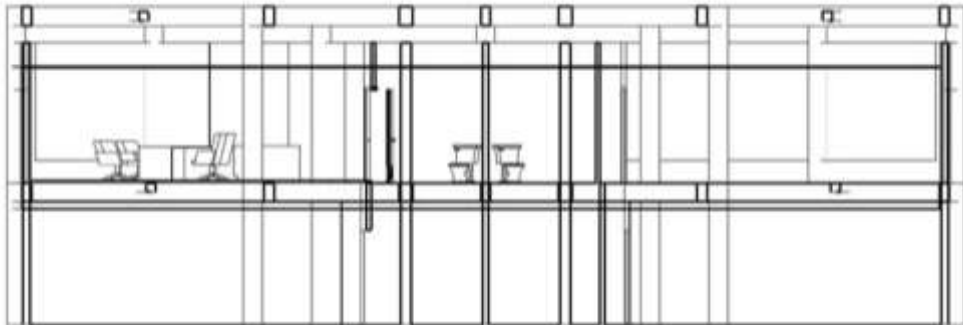
Gambar V 11 Denah Jurusan Fisik Lt. 2

- Struktur atap yang digunakan sebagai taman hijau, pemilihan struktur tersebut menggunakan dak beton.
- Pondasi yang digunakan pada bangunan ini menggunakan pondasi plat lajur setempat
- Struktur yang digunakan pada bangunan ini menggunakan struktur rangka beton, dimana

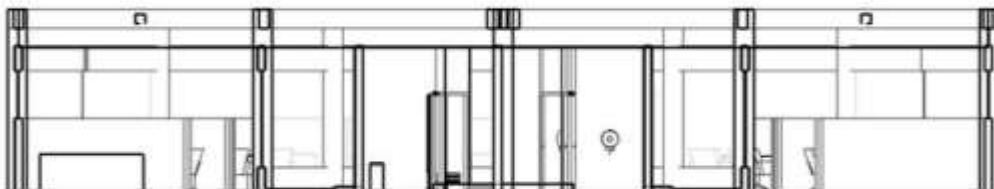
pemilihan ini menyesuaikan dengan fungsi dalam dan luar bangunan. Bentang yang digunakan pada bagian dalam bangunan berjarak 5 meter, sedangkan bentang yang digunakan pada bagian luar bangunan (*green roof*) mencapai 10-12,5 meter.



Gambar V 12 Potongan Jurusan Desain



Gambar V 13 Potongan Jurusan Fisik



Gambar V 14 Potongan Informasi, Administrasi, dan Ruang Instruktur

VI. KESIMPULAN

Taman Vokasi merupakan taman dengan tujuan utama masyarakat sekitar mengunjungi taman tersebut dengan rekreasi, yang kemudian memiliki fasilitas tambahan pendidikan vokasi, dimana masyarakat dapat mengakses kapanpun dengan berbagai jurusan yang disediakan menunjang industri kreatif yang berkembang dan terus digunakan dimasa yang akan datang. Taman vokasi sendiri merupakan salah satu usaha untuk mengurangi adanya pengangguran di kota, terutama di kota Surabaya dengan tujuan mengurangi tingkat stres masyarakat terutama para tuna karya. Taman vokasi ini memiliki konsep agar masyarakat dari kalangan manapun tetap dapat menggunakan taman tersebut tanpa memiliki rasa sungkan atau tidak layak. Pendekatan yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan psikologi lingkungan dengan metode dan konsep dampak lingkungan yang dapat mempengaruhi psikologis pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Erisanti, Monica. 2015 .. Jurnal Online : “Jadi Pengangguran Bikin Orang Kurang Ramah” [ONLINE]
<http://indonesiasatu.kompas.com/read/2015/02/21/085544423/Jadi.Pengangguran.Bikin.Orang.Kurang.Ramah> . Diunduh tanggal 28 September 2016
- [2] Gudang Makalah. _____. Jurnal Online : “Masalah Pengangguran”. [ONLINE]
<http://www.gudangmakalah.com/2014/11/makalah-masalah-pengangguran-sebab.html> . Diunduh tanggal 28 September 2016
- [3] Badan Pusat Statistik Kota Surabaya. _____. Jurnal online : “Tenaga Kerja” [ONLINE]. <https://surabayakota.bps.go.id/Subjek/view/id/6#subjekViewTab1> . Diunduh tanggal 28 September 2016
- [4] Negaraku _____. Jurnal Online : “Pengangguran Dapat Merubah Kepribadian Seseorang” [ONLINE] <http://www.negaraku.ga/2015/02/pengangguran-dapat-merubah-kepribadian.html> . Diunduh tanggal 28 September 2016
- [5] Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. _____. Jurnal Online : “**Kompetensi SDM Industri**”. [ONLINE]
<http://www.kemenperin.go.id/kompetensi/> . Diunduh tanggal 28 September 2016
- [6] Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. _____. Jurnal Online : “Standard Kompetensi Kerja Nasional Indonesia”. [ONLINE]
http://www.kemenperin.go.id/kompetensi/skkn_idx.php . Diunduh tanggal 28 September 2016.
- [7] Surabaya News Update . 2016. Jurnal Online : “Jumlah Pengangguran di Jatim Tercatat 849 Ribu”. [ONLINE]
<http://surabayanews.co.id/2016/05/17/59354/jumlah-pengangguran-di-jatim-tercatat-849-ribu.html> . Diunduh tanggal 28 September 2016.
- [8] Memo Surabaya. 2016. Jurnal Online : “Angka Pengangguran di Surabaya Membengkak” [ONLINE] <http://surabaya.memo-x.com/1731/angka-pengangguran-di-surabaya-membengkak> . Diunduh tanggal 28 September 2016
- [9] Ilmuwan Muda. _____. Jurnal Online : “Piaget dan Teorinya” [ONLINE]
<https://ilmuwanmuda.wordpress.com/piaget-dan-teorinya/>. Diunduh tanggal 12 Oktober 2016

- [10] Ekonomi Kontekstual. 2014. Jurnal Online: “Jenis Pengangguran menurut Ilmu Ekonomi” [ONLINE] <http://www.ekonomikontekstual.com/2014/03/jenis-jenis-pengangguran-menurut-ilmu-ekonomi.html> . Diunduh tanggal 19 Oktober 2016
- [11] Simonds, John Ormsbee. _____ “Landscape Architecture, The Shaping of man’s natural environment”
- [12] Sutedjo, B. Suwondo. 1986. Jakarta. “Arsitektur, Manusia, dan Pengamatannya”. Penerbit Djambatan
- [13] Duerk, D. (1993). Architectural Programming: Information Management for Design. New York: Van Nostrand Reinhold.
- [14] Jormakka, K. (2008). Basics Design Methods. Basel: Birkhauser.

